

خدا جون سلام به روی ماهت...

قله‌ی بازی ۳:

شورش روبات‌ها



ناشر خیلی متفاوت کتاب‌های کودک و نوجوان!

سرشناسه: بریدی، داستین Brady, Dustin
 عنوان و نام پدیدآور: تله بازی ۳: شورش روبات‌ها/ نویسنده داستین بریدی؛ تصویرگر جسی بریدی؛ مترجم رضا بختیاری.
 مشخصات نشر: تهران: نشر پرتقال، ۱۳۹۷.
 مشخصات ظاهری: ۱۵۵ ص: مصور.
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۵۳۵-۷؛ دوره: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۵۳۵-۷
 وضعیت فهرست نویسی: فیا
 یادداشت: عنوان اصلی: 2018, Trapped in a video game: robots revolt.
 موضوع: داستان‌های نوجوانان آمریکایی -- قرن ۲۱ م.
 موضوع: Young adult fiction, American -- 21st century
 شناسه‌ی افزوده: بریدی، جسی، تصویرگر
 شناسه‌ی افزوده: Brady, Jesse
 شناسه‌ی افزوده: بختیاری، رضا، ۱۳۷۵ - مترجم
 شناسه‌ی افزوده: Bakhtiyari, Reza
 رده‌ی کنگره: PS ۳۶۰۳ / ر ۹۲۷۵ :ا ۱۳۹۷
 رده‌ی دیویی: ۸۱۳ / ۴ [ج]
 شابک: ۵۵۶۰۰۲۹
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۵۳۵-۷



انتشارات پرتقال
 تله بازی ۳: شورش روبات‌ها
 نویسنده: داستین بریدی
 تصویرگر: جسی بریدی
 مترجم: رضا بختیاری
 ویراستار: محمدرضا ایدرم
 مشاور هنری نسخه‌ی فارسی: کیانوش غریب‌پر
 طراح جلد نسخه‌ی فارسی: محمدجواد جمشیدی
 آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: آتلیه‌ی پرتقال / مهدیه عصاری - تهران - دولت‌آبادی - شهرزاد شاه‌حسینی
 مشاور فنی چاپ: حسن مستقیم
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۵۳۵-۷
 نوبت چاپ: اول - ۹۸
 تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه
 لیتوگرافی: نقش سبز
 چاپ: پرسیکا
 صحافی: تیرگان
 قیمت: ۲۵۰۰۰ تومان



۳۰۰۶۳۵۶۴



۰۲۱-۶۳۵۶۴



www.porteghaal.com



kids@porteghaal.com

فهرست

۷	مقدمه: اگر احیاناً کتاب‌های قبلی را نخوانده‌اید
۹	فصل ۱: هرج و مرج
۱۶	فصل ۲: دختر روباتی
۲۲	فصل ۳: بدنه
۲۸	فصل ۴: مرحله‌ی یک
۳۵	فصل ۵: دنیای ابرروبات‌ها
۳۹	فصل ۶: معدن
۴۴	فصل ۷: فصل حفاری
۵۰	فصل ۸: آده و پاپ پیچونی شل می‌شه
۵۵	فصل ۹: گودال ناآشیده
۵۷	فصل ۱۰: انفجار شش‌ره‌ی سه
۶۳	فصل ۱۱: قُل قُل
۶۹	فصل ۱۲: چندتا سیب‌زمینی و سر پیرانا
۷۳	فصل ۱۳: حالت غیرممکن
۸۲	فصل ۱۴: تخم مرغ آب‌پز
۸۶	فصل ۱۵: بیلی پسر روباتی
۹۴	فصل ۱۶: تپه‌ی باتلاقی
۹۸	فصل ۱۷: پارک بچه‌ها
۱۰۵	فصل ۱۸: گولی‌اترون
۱۱۳	فصل ۱۹: موشک
۱۱۷	فصل ۲۰: ۱، ۲، ۳، ...
۱۲۱	فصل ۲۱: روز دوم مارک
۱۲۷	درباره‌ی نویسنده
۱۲۸	دانستنی‌های بیشتر

اگر احیاناً کتاب‌های قبلی را نخوانده‌اید

صبر کنید!

با وقتی دو جلد قبلی تله‌ی بازی را نخوانده‌اید، حتی یک کلمه هم از این کتاب را نخوانید. اگر دیدید که وسوسه‌ی خواندنش خیلی زیاد است، کتاب را بیندازید در!

شاید بپرسید: «آهان به کتاب‌های قبلی دسترسی نداشته باشم چی؟» سؤال خوبی‌ست. ولی اگر همین قدری که در سؤال کردن هنرمند هستید، در جست‌وجوی اینترنتی و خرید آنلاین کتاب هم خوب بودید، الان هر دو کتاب قبلی دستتان بود. حالا لابد می‌خواهید بگویید: «من توی یه زیردریایی‌ام و هیچ فروشگاه اینترنتی به زیردریایی‌ها سرویس نمی‌ده.» من هم به شما می‌گویم که پس درخواست انتقال به زیردریایی‌ای را بدهید که تمام جلد‌های کتاب تله‌ی بازی را داشته باشد. اگر بر فرض مثال درخواست شما رد شد، دیگر کاری نمی‌شود کرد؛ می‌توانید در اداسه خلاصه‌ی دو کتاب قبلی را بخوانید. البته بگویم این خلاصه فقط برای کسانی‌ست که در زیردریایی گیر افتاده‌اند. بقیه‌ی شما تنبل‌ها باید بروید و کتاب‌های قبلی را بخوانید.

مجموعه کتاب‌های تله‌ی بازی داستان پسری به نام جسی یگزی را روایت می‌کند که توی بازی‌های کامپیوتری گیر می‌افتد (باورتان نمی‌شود نه؟!‌). ماجرا از یک بازی تیراندازی به اسم انفجار اساسی شروع شد که در آن همراه یکی از دوستانش به نام اریک کانرد، به جنگ آخوندک‌های گول‌آسا، هیولاهای شنی عصبانی و یک موجود فضایی و خیلی عجیب به

نام هایندنبرگ رفتند. در آن میان به پسری به نام مارک ویتمن می‌رسند که هم‌کلاسی‌شان است و تقریباً یک ماهی‌ست که گم شده. آن‌جا می‌فهمند که مارک تمام این مدت داخل بازی زندانی شده است. در نهایت مارک خودش را فدا می‌کند تا جسی و اریک بتوانند فرار کنند.

در کتاب دوم به نام حمله‌ی نامرئی به بایونوسافت، جسی برای نجات دادن مارک راهی پیدا می‌کند و به همین خاطر از طریق بازی دیگری به نام راز بقا (۲) شده یوکمون گو هست) وارد شرکت بازی‌سازی بایونوسافت می‌شود. بعد از این‌که جسی از دست یک پاکنده، یک ولاسی ریتور و چند صدتا کپه خز وحش با دستان‌های تیز فرار می‌کند، متوجه می‌شود که بایونوسافت عمداً بچه‌ها را درون بازی‌ها زندانی می‌کند تا فناوری جدید و وحشتناکش را روی آن‌ها آزمایش کنند. جسی با کمک اریک و یکی از کارکنان سابق بایونوسافت به اسم آلی گگری به طبقه‌ی پایین بایونوسافت می‌رسد. جایی که مارک داخل یک کامپیوتر اسیر شده است. خوشبختانه به‌موقع به مارک می‌رسند و او را از درون کامپیوتر بیرون می‌کشند ولی باعث می‌شوند که همه‌ی موجودات خیالی‌ای که با بایونوسافت برای بازی‌ها خلق کرده، وارد دنیای واقعی شوند. یعنی تمام بچه‌های اسیر شده آزاد می‌شوند و همراهشان تمام اسلحه‌ها و البته تمام آدم‌بدها و موجودات خراب‌ها هم آزاد می‌شوند. خوب همین‌قدر کافی‌ست. تا این‌جا را باید می‌دانستند زیرا در ریایی سواری خوش بگذرد.